

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA

DIVISIÓN DE INGENIERÍA ELÉCTRICA

Computación Gráfica e Interacción Humano Computadora

Profesor: Arturo Pérez De La Cruz

Manual de usuario : Proyecto Final

Alumno:

Moreno Duran Jaime

316064378

Grupo: 04

Fecha de entrega: 08/06/2022

Con el proyecto ya iniciado (seguir instrucciones del manual tecnico)

Funciones

Teclado:

"Esc" : terminar la ejecución del programa.

Movimiento en el escenario:

Simulación de las teclas de

Arriba ↑,

Abajo ↓,

Izquierda ←,

Derecha ➡,

para realizar movimiento

Movimientos del mouse

El deslizamiento del mouse a la izquierda o derecha, arriba o abajo realiza el giro de la cámara en dicha dirección donde se quiera ver

Scroll del mouse realiza zoom + moviéndolo hacia enfrente y

zoom - hacia atrás apartando la vista.

Movimiento de la cámara:

"W" : mover la cámara hacia enfrente ↑.

"S" : mover la cámara hacia atrás ↓.

"A" : mover la cámara hacia la izquierda ←.

"D" : mover la cámara hacia la derecha ➡.

Animaciones:

- La animación del personaje no requiere que el usuario presione ninguna tecla.
- La animación del peluche no necesita de ninguna tecla
- La animación del mono no requiere tecla para iniciar
- La animación del elefante no requiere tecla para iniciar
- La animación de panda no requiere tecla para ser activada
- La animación del pato saliendo de su hábitat, requiere tecla para iniciarse, para dar inicio a la animación se presiona la tecla "p"